

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



F

Disney · PIXAR
**THE GOOD
DINOSAUR**

Le Voyage d'Arlo

Jeux Ravensburger® n° 21 198 2
Pour 2 à 4 aventuriers à partir de 5 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

- 16 tuiles Fleuve
- 1 tuile d'arrivée (la vallée de Arlo & Spot)
- 1 planche Traversée de la rivière
- 1 pion blanc Arlo & Spot
- 6 pions de couleur
- 7 socles (1 blanc + 6 transparents)
- 4 pierres
- 2 dés Couleurs
- 1 jeton Premier joueur



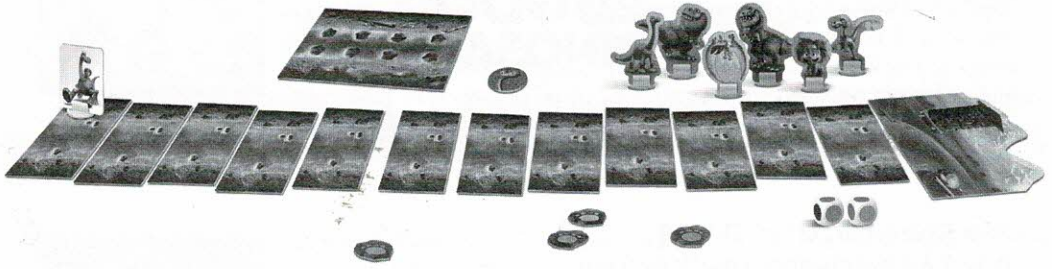
Arlo, le jeune dinosaure, et Spot, un petit garçon débrouillard, ont été emportés par le fleuve loin de leur vallée. Accompagnez nos deux héros tout au long du chemin qui les ramène chez eux. De nombreuses aventures vous attendent le long du fleuve. Celui qui aura le plus aidé Arlo et Spot gagnera le plus de tuiles Fleuve et remportera la partie.

But du jeu

Il s'agit de gagner le maximum de tuiles Fleuve jusqu'à ce que Arlo et Spot aient rejoint leur vallée.

Mise en place

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments en carton des planches prédécoupées. Placez la tuile d'arrivée sur la table, face visible. Mélangez bien les tuiles Fleuve, face Eau visible, et placez-en 12, dans n'importe quel ordre, pour former un chemin conduisant à l'arrivée. Les 4 tuiles Fleuve restantes sont remises dans la boîte. Chaque joueur prend une pierre qu'il pose devant lui. Le plus jeune joueur reçoit en plus le jeton Premier joueur. Insérez le pion Arlo & Spot dans le socle blanc et les 6 pions de couleur dans les socles transparents. Placez ensuite le pion Arlo & Spot sur la tuile Fleuve la plus éloignée de l'arrivée. Gardez les 6 pions, les deux dés et la planche Traversée à portée de main.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne la première tuile Fleuve (sur laquelle se trouve le pion Arlo & Spot) et découvre l'aventure qui attend les joueurs :



Chasse au monstre : Un dangereux dinosaure attaque. Qui réussira à le chasser ? Placez le pion correspondant sur la table, à distance raisonnable. Chaque joueur prend sa pierre en main. À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chacun essaye de faire tomber le dinosaure. Celui qui y parvient gagne la tuile Fleuve.



Traversée du fleuve : Aidez les dinosaures à passer sur l'autre rive du fleuve en toute sécurité ! Pour cela, vous avez besoin de la planche Traversée. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la rive gauche du fleuve. Le premier joueur commence. Il lance les deux dés, puis déplace les deux pions de la couleur correspondant d'un rocher (de 2 rochers en cas de double). C'est ensuite à son voisin de gauche de lancer les dés. Le joueur dont le pion atteint le premier l'autre rive gagne la tuile Fleuve. En cas d'égalité, les joueurs concernés s'affrontent en duel avec un dé pour se départager : celui dont la couleur de pion sortira la première au dé gagnera la tuile.



Nouveaux amis : Arlo et Spot veulent devenir amis avec la famille T-rex. Pouvez-vous les aider ? Placez le pion sur la table, à distance raisonnable. Tous les joueurs prennent leur pierre en main et la lancent en même temps vers le T-rex. Celui dont la pierre atterrit le plus près de l'animal gagne la tuile Fleuve. En cas d'égalité, les joueurs concernés refont un lancer pour se départager.



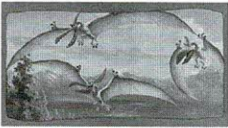
Bousculades : Les rives du fleuve sont remplies de dinosaures. Vous avez 10 secondes pour mémoriser dans quel ordre les dinosaures sont sur la tuile. Le premier joueur retourne ensuite la tuile et essaye de replacer les pions dans le bon ordre. S'il y parvient, il gagne la tuile Fleuve. Sinon, c'est à son voisin de gauche de tenter sa chance, etc.



Cache-cache : Arlo et Spot se sont perdus de vue. Aidez-les à se retrouver. Placez le pion Arlo vert et le pion Spot bleu au milieu de la table. Le premier joueur lance les deux dés, puis le joueur suivant... Celui qui obtient la couleur de Arlo ou Spot prend le pion correspondant (au début, au milieu de la table ; par la suite, chez un adversaire) et le place devant lui. Le premier joueur qui réunit devant lui les deux pions gagne la tuile Fleuve.



Repos : Arlo doit se reposer. Le premier joueur gagne donc immédiatement la tuile Fleuve.



Ptéranodons voleurs : Les ptéranodons ont profité d'un moment d'inattention pour voler cette tuile Fleuve. Remettez-la dans la boîte.



Vrais amis : Les bons amis aiment se faire des cadeaux ! Le premier joueur choisit un adversaire et lui offre la tuile Fleuve.

À chaque fois qu'un joueur gagne une tuile Fleuve, il la place devant lui. Le premier joueur avance alors le pion Arlo & Spot sur la tuile Fleuve suivante, puis passe le jeton Premier joueur à son voisin de gauche. Celui-ci devient le nouveau premier joueur et retourne à son tour la tuile Fleuve la plus éloignée de l'arrivée. Une nouvelle aventure commence...

La partie prend fin dès qu'un joueur gagne la dernière tuile Fleuve. Hourra, Arlo et Spot ont retrouvé leur vallée ! Le pion Arlo & Spot est placé sur la tuile d'arrivée et chaque joueur compte les tuiles qu'il a gagnées. Le **vainqueur** est celui qui en possède le plus.

